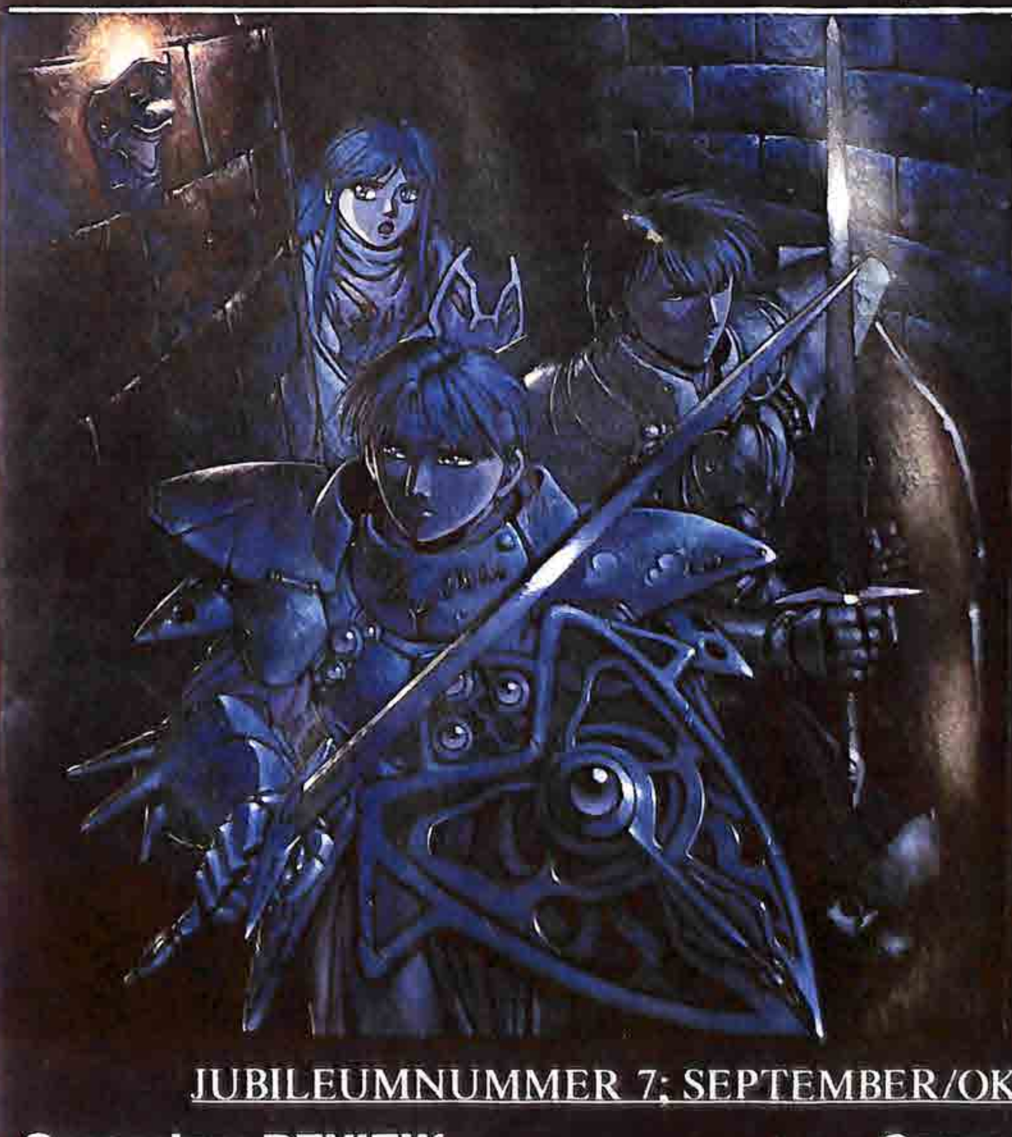
MSX-ENGINE

Nobody will ever match us!

Eén jaar Engine, hoera!

Xak the Tower of Gazzel











JUBILEUMNUMMER 7; SEPTEMBER/OKTOBER 1991

Sorcerian; REVIEW
Discstation #27; REVIEW
Steven Vanhetgoor; INTERVIEW
Gazzel; PREVIEW
Studio FM; REVIEW
Dragon-Disk #5

INHOUD

HELPLINES
18:00-21:00

SPELTIPS:
08340-25703
Ivo Wubbels

PROGRAMMEER:
03444-3269
Falco Dam

ALGEMEEN:
033-951859
Loek van Kooten

BBS:
05114-2147
22:00-7:00
Uw sysop: Wiebe Johan van der Werk

INFO

MSX-Engine is een uitgave van de vereniging MSX-Engine, Zaandam/ Leusden, ingeschreven bij de Kamer van Koophandel en Fabrieken te Zaandam onder 68001.
MSX-Engine verschijnt zes maal per jaar. Oude nummers van MSX-Engine zijn niet meer verkrijgbaar.

Redaktieadres

MSX-Engine,
Wildenburgstraat 74,
3833 HH Leusden,
Nederland.
Tel.: 033-951859, Loek van Kooten.

Hoofdredakteur

Loek van Kooten.

Redaktie

Falco Dam, Rob van de Heuvel, Terrence Hotting, Loek van Kooten, Dennis Lardenoye, Frank Loots, Sander van Nunen, Bas van Ritbergen, Sandor Vroemisse, Ivo Wubbels.

Uitgever

Loek van Kooten.

Advertenties

Tel.: 08340-25703, Ivo Wubbels.

Lay-out & Zetwerk

Loek van Kooten.

Illustraties

Bas van Ritbergen.

Fotografie

Loek van Kooten, MSX-Magazine.

Druk

Coco Copy Repro B.V. Veenendaal.

Abonnementen

Een abonnement op MSX-Engine is te verkrijgen door het desbetreffende bedrag (zie elders) op onze giro of bank over te maken. (Bij bank: vergeet niet je adres te vermelden op het overschrijvingsformulier onder het kopje "betalingskenmerk").
Voor eventuele verlenging van het lidmaatschap dien je direkt na ontvangst van het laatste nummer een nieuw bedrag over te maken. Tegen die tijd ontvang je daarover wel bericht.

Bank & Giro

ABN 55.81.88.389/ Postbank 6144001
t.n.v. Loek van Kooten te Leusden.

Abroad: postal orders only!

Redaktioneel

HOERA, WE ZIJN JARIG, MSX-ENGINE BESTAAT NU 1 JAAR!!!

Het gaat goed met MSX-Engine, heel goed zelfs, mogen we wel zeggen. En, des te beter het gaat met de Engine, des te beter het gaat met de distributie van software in Nederland. Steeds meer mensen weten de weg te vinden naar onze import, en we zouden liegen als we daar niet een heel klein beetje trots op waren.

Toch zijn we nog lang niet waar we zijn moeten en eigenlijk staan we aan het begin vaan een hele lange en zware weg. Een weg die we echt niet alleen op kunnen en durven, want hoe leuk de Dragon-Disk ook is, of hoe leuk dit blad er dan ook uit ziet, en hoe groot MSX-Engine inmiddels al is; we hebben jullie, lezers, nodig! Want, ik heb nog geen bedrijf gezien dat het lang uitgehouden heeft zonder klanten.

En toch zie je bij een heleboel 'MSX-instanties' dat het belang van de klant niet voorop wordt gesteld. Want elke dag weer bellen er mensen met het bekende verhaal uit MSX-land: iets besteld, vooruit betaald en nooit meer iets gehoord.

Wat gaan we eraan doen? Wel, laat dit een waarschuwing zijn: is deze situatie over twee maanden nog niet veranderd dan worden de keiharde feiten verzameld en in de volgende Engine gezet. Ik nodig jullie, lezers, alvast uit om naar onze zogenaamde Babbellijn te bellen; deze babbellijn zal voor de komende maanden ook fungeren als klachtenlijn. Ook als je klachten hebt over ons, kun je ze doorgeven, ook deze zullen we, vanzelfsprekend, plaatsen.

MSX-Engine is op het moment 100% legaal; we hebben sinds kort een BTW-nummer en we dragen nu netjes BTW af aan de fiskus over onze verkoopomzet. Toch zijn er mensen die roet in ons eten willen gooien. De plannen liggen er trouwens om MSX-Engine, nu nog een vereniging, volgend jaar om te zetten in een echt bedrijf!

Zodra blijkt dat van de door ons geimporteerde software enthousiast kopieen worden gemaakt, zo veel zelfs, dat onze afzet met 98% vermindert (dus per honderd spellen worden er nog maar twee verkocht) dan zit er echt iets goed fout. Een kopie hier en daar, ach, dat doet iedereen wel eens. Maar openlijk software gaan zitten verspreiden, nee, dat kan er bij ons niet in. Dus, met onmiddelijke ingang zal alle door ons geimporteerde software worden gemerkt met een serienummer en worden geregistreerd; zo kunnen we de verspreiders van kopien makkelijk achterhalen.

Het spijt ons dat het zo moet, maar, als jullie straks weer een computer willen hebben die geaksepteerd wordt in Europa, en waarvoor reklame gemaakt kan worden in landelijke media, dan is dit de enige oplossing.

Verder willen we bij deze alle leden bedanken voor hun lidmaatschap; want, waar zou MSX-Engine zijn zonder haar leden? Nergens toch! Bedankt voor jullie enthousiasme en inzet; wedden dat het het komende jaar nog veel spannender wordt? Je bent lid van de meest aktieve vereniging in Europa!

PREVIEWS



MICROCABIN SLAAT TOE!

The Tower of Gazzel

Weldra verschijnt er een nieuwe telg in de Xak-serie! Sak Gazeru no Tou, ofwel, Xak the Tower of Gazzel, is de naam van de allernieuwste Microcabin die aan het eind van deze maand uitgebracht zal worden.. natuurlijk vind je de beste en snelste preview in MSX-Engine....

Ook al is Xak 2 niet helemaal op tijd uitgekomen, snel zal er een nieuw produkt - dit keer wel netjes op tijd - in de Xak-serie verschijnen. Het Role Playing Game dat nu nog wordt afgewerkt is niet veel anders dan dat we gewend zijn.

Alle MSX-gebruikers zullen zien dat het spel bijna helemaal identiek is aan z'n voorgangers uit de Xak-serie. Xak, Xak 2 en Fray. Maar, wat maakt dat nou uit?! Het blijkt dat iedere MSX-er toch maar weer steeds lol heeft in 'de nieuwe Xak', ook al is er nauwelijks verschil! Het gaat eigenlijk vanzelf, en eigenlijk is het niet zo goed dat Xak 3 al gekocht wordt zonder dat men ook maar iets van het spel heeft gezien. Slechte dingen kunnen er in dat soort gevallen uitzien alsof ze goed zijn; was Fray echter slecht geweest dan hadden we het afgekraakt en dan was de uitgifte van Xak 3 in Europa dus grandioos de boot ingegaan.

Hoewel, ook deze keer wordt de hoofdrol in Xak the Tower of Gazzel gespeeld door Latok Kart, maar waarom eigenlijk (?), de inhoud van het spel sluit aan op die van de vorige 'Xaks' en door het samenbrengen van verschillende aktie-elementen is Gazzel een RPG sterk van karakter.

Nu verschilt deze Xak toch op een paar punten van de Xaks die in het verleden zijn uitgebracht; in de eerste plaats lijkt er niets te gebeuren als je level en je experience omhoog gaan. Maar, hoe kan een mens zich vergissen, want op een gegeven moment wordt het SMS-systeem (Support Member System) ingeschakeld en ontmoet onze held, Latok Kart, een zeer dierbare vriend die je in de rest van het avontuur zal bijstaan; dit systeem biedt je echt enorme mogelijkheden!

Dit ziet er goed uit! Het blijkt nu dat de goede Latok niet meer alleen de hoofdrol in dit verhaal speelt, maar dat er met tussenpozen een nieuw karakter bijkomt (net als in Dragonslayer 6, The Legend of Heroes), totdat je uiteindelijk met vijf personen loopt te spelen.

PREVIEWS

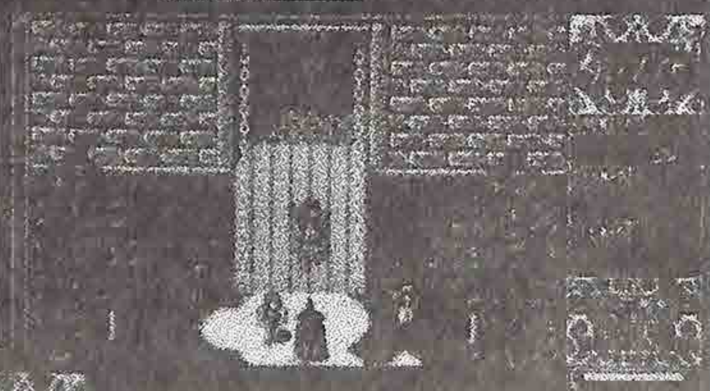
Xak 3; het begin van het einde.....

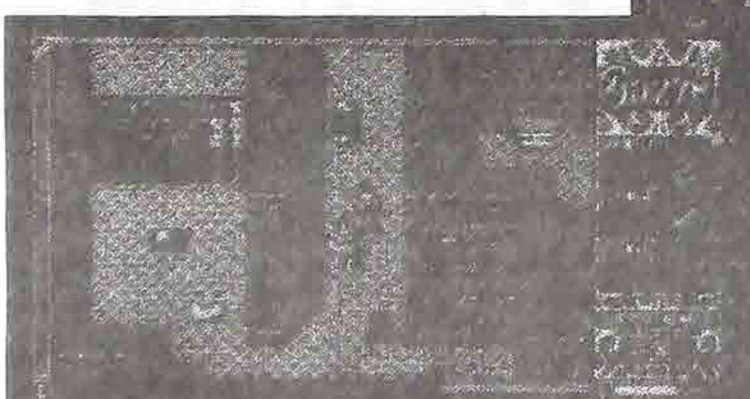


waaronder ook de ons welbekende Fray!

Het Support Member System heeft vele voordelen; het systeem is echt reuzehandig! Als bijvoorbeeld magie in Gazzel wilt gebruiken, dan moet je Fray selekteren, want zij is daar nogal goed in. Hoe dan ook; het komt er op neer dat je op het juiste moment de juiste persoon selekeert.

Dankzij het Support Member System kun je met meerdere personen tegelijk spelen; het aantal personen kan oplopen tot 5! Xak 3 is nu al bij ons te bestelen!





Xak 2 was beveiligd, en dat is maar goed ook, want het is niemand nog gelukt een GOEDE gekraakte versie in bezit te krijgen. Laten we hopen dat dat met Xak 3 ook niet lukt, des te meer er origineel besteld wordt, des te meer wij voor jullie kunnen gaan betekenen!

Dit alles maakt Xak the Tower of Gazzel natuurlijk een stuk interessanter! Trouwens, Microcabin viert echt feest, want dit spel wordt tegen een zogenaamde Thanks Price op de markt gebracht: geen Hfl. 207,= dus, maar slechts Hfl. 185,= ! Als dat geen koopje is...

En, beste leden, koop dit spel, want wij zijn er echt niet bij gebaat als jullie onze geimporteerde software lekker zwart gaan zitten verspreiden! Doe het voor ons, maar, nog veel belangrijker, doe het voor jezelf!!!

In de volgende Engine vind je een uitgebreid verslag van dit fantastische spel van Microcabin; dit keer lopen we 'em net mis. Ook op de grote MSX-beurs in Zandvoort kunnen we jullie dit spel -helaas- niet demonstreren. Maar, Sorcerian ligt er natuurlijk wel!

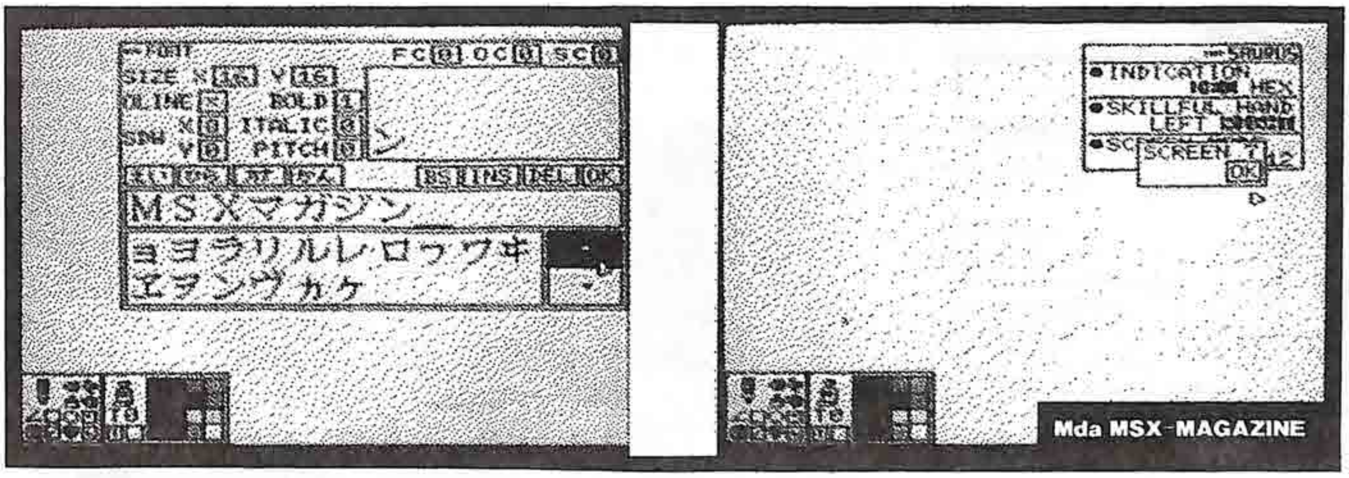
COPY = CRIME!

Kopieren is wettelijk verboden; de door ons geimporteerde Xak 3's zullen worden gemerkt met een serienummer. Overtreders zullen worden uitgesloten van MSX-Engine en kunnen dus niet meer gebruik maken van onze import-faciliteiten.

PRODUKTINFORMATIE

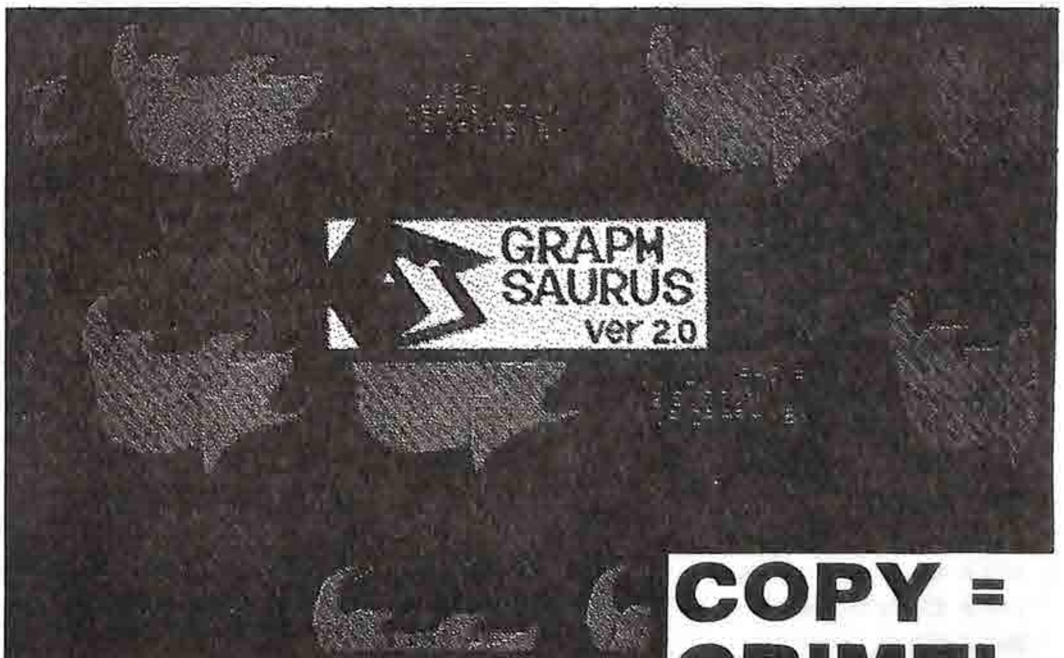
NAAM	Xak the Tower of Gazzel
MERK	Microcabin
MEDIUM	?x2DD
OPTIES	FM-Pac
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 185,17

PREVIEWS



GRAPHSAURUS 2.0

Kijk eens aan, kijk eens aan, daar is 'ie dan, het logische vervolg van Graphsaurus 1.0, Graphsaurus 2.0.



We kennen hem natuurlijk allemaal wel, want iedereen heeft 'em wel thuisliggen, zij het dan niet legaal (foei!). Ook hier hebben we weer een programma waarvan nauwelijks legale versies in Europa te vinden zijn. Misschien heb je het al opgemerkt, maar we geven in dit nummer (en de volgende nummers) nogal af op illegaal kopieren; het is de enige manier om de situatie van MSX in Nederland op dit moment te verbeteren...

Ter zake. Graphsaurus is een produkt van Bit2; een tekenprogramma om precies te zijn. Het programma werd ooit beroemd om de dinoSAURUSsen in het titelbeeld die met hun staarten en hoofden gingen bewegen als er een bepaald scherm geselekteerd werd. Graphsaurus was een heel erg goed programma, maar het miste toch een paar zeer essentiele dingen, en daar hebben ze in 2.0, de upgrade, wat aan gedaan. Twee hele belangrijke dingen (zie boven) zullen we in het kort even langsgaan.

Ten eerste is het mogelijk om letters, in verschillende fonts die zelf te bewerken zijn (dat wil zeggen, bewerkingen als grootte, Italic, Vet, etcetera), op het scherm te krijgen. Dat was in 1.0 niet mogelijk. Ten tweede kun je TIJDENS het tekenen van scherm wisselen. Bij Graphsaurus 1.0 was al de fantastische mogelijkheid ingebouwd dat je tekeningen van scherm x op een scherm y kon inladen. Graphsaurus kompileerde de tekening dan naar het scherm waarop ze uiteindelijk moest worden afgebeeld.

Hoeveel Graphsaurus gaat kosten is nog niet bekend; het programma is in Japan inmiddels al wel uitgebracht (om precies te zijn op 10 augustus '91). In de volgende Engine een uitgebreide bespreking!

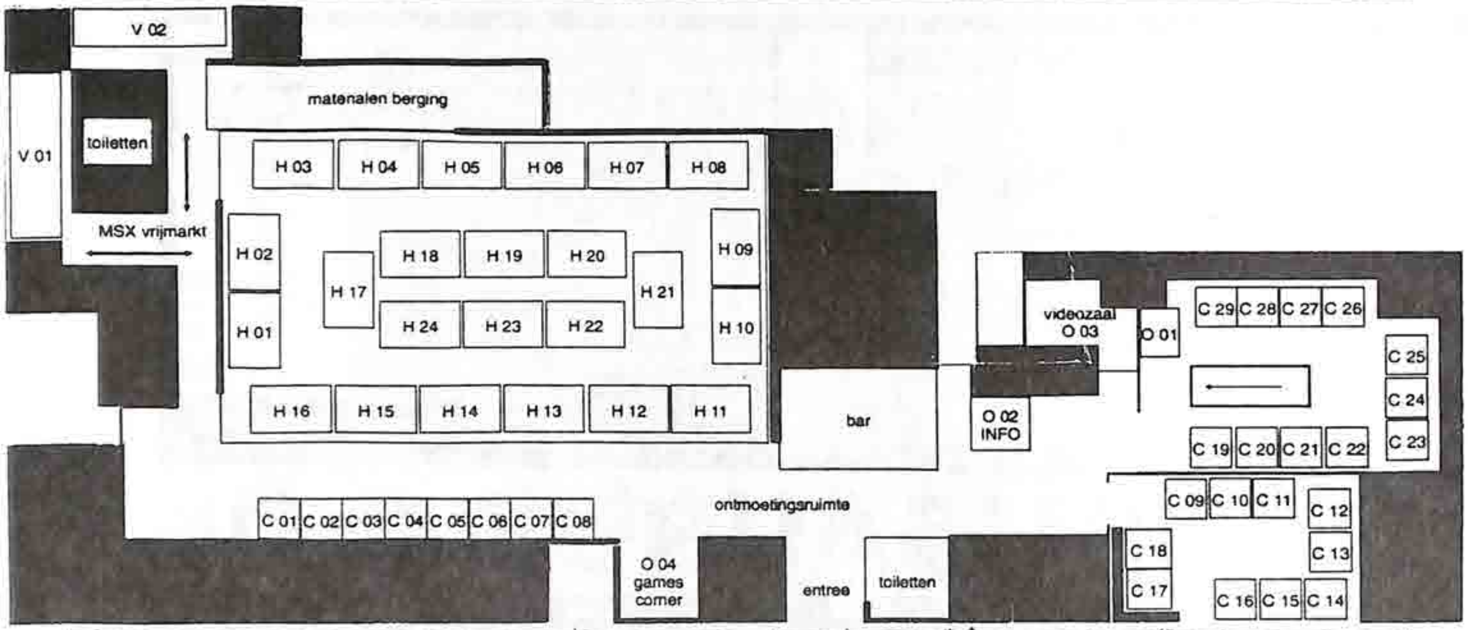
COPY = CRIME!

Kopieren is wettelijk verboden; de door ons geimporteerde software zal worden gemerkt met een serienummer. Overtreders zullen worden uitgesloten van MSX-Engine en kunnen dus niet meer gebruik maken van onze import-faciliteiten.

PRODUKTINFORMATIE	
NAAM	Graphsaurus 2.0
MERK	Bit2
MEDIUM	?x2DD
VANAF	MSX2
PRIJS	???

ZANDVOORT '91

Zaterdag 21 september 1991 · 10:00-17:00 · Van Pageehal · Flemingstraat 9



H01	Genic	C01	MCCA
H02	Genic	C02	MCCA
H03	MSX Club Belgie-Nederland	C03	Michiel Spoor
H04	MSX Club Belgie-Nederland	C04	Sysop Vereniging
H05	Checkmark	C05	Sysop Vereniging
H06	Stichting Green	C06	BCF
H07	Peter Vaesen	C07	BCF
H08	Timesoft	C08	Unicorn
H09	MSX-ENGINE	C09	Michi
H10	MSX-ENGINE	C10	Scheers
H11	Jan Huis in het Veld	C11	Microtac
H12	Bit2 Europe	C12	MSX Club Midden Nederland
H13	MSX Club Rijnstreek	C13	MSX Club Midden Nederland
H14	MSX Club Rijnstreek	C14	MSX Club West Friesland
H15	MSX Club Gouda	C15	MSX Club West Friesland
H16	MSX Club Gouda	C16	AG Software
H17	Impact	C17	Nederlandse MSX Club
H18	Everal	C18	NMC/ Station Group
H19	MK Public Domain	C19	MSX Club de Amsterdammer
H20	MK Public Domain	C20	HCC MSX gg
H21	FAC	C21	HCC MSX gg
H22	Jan Reijnders	C22	MSX Mozaiek
H23	MCM	C23	MSX gg Tilburg
H24	MCM	C24	MSX gg Tilburg
O01	Hoofdstand organisatie	C25	MSX gg Tilburg
O02	INFO stand organisatie	C26	MSX gg Enschede
O03	Videofilmzaal	C27	MSX Computer Centrum
O04	Games Corner	C28	MSX gg Zandvoort
V01	MSX vrijmarkt partikulieren	C29	MSX gg Zandvoort
V02	MSX vrijmarkt via organisatie		

Discstation #27

Vandaag had Carbuncle er niet zo'n zin in.....



Elke keer is het weer spannend als er een nieuwe Discstation uitkomt... hoe zou 'ie deze keer zijn, goed of slecht? De kwaliteit van de Discstations is nogal wisselend, dus, hoe zou 'ie deze keer zijn, goed, of slecht?

Het titelbeeld van Discstation 27 wordt deze keer een snel opgebouwd; en dat is een hele verademing, na al die slome titelplaatjes op eerdere nummers. Het menu bevat deze keer weinig opties, maar, dat zegt natuurlijk nog niets.

Alweer?

The Northern Quarters is, zoals gewoonlijk mag ik eigenlijk wel zeggen, natuurlijk ook weer van de partij op deze Discstation. In dit Ultima-achtige Role Playing Game moet je je weg zien te banen door een doolhof terwijl allerlei vreselijke vijanden je enorm dwars proberen te liggen. Kom je zo'n vijand tegen dan kun je echt gaan vechten, en dat kan dan met de blote knuistjes of met magie. Het gebruik van magie kost echter wel magic points. Je kunt jezelf ook genezen met de Healspreuk, maar, als je magic points op zijn, dan ben je dus echt de klos als je bijna dood bent! Leuk is dat er rechtsonderin het scherm een kaart wordt bijgehouden van het doolhof.

Maze Runner

Je hebt vast het spel Dorodon wel eens gezien, op de MSX1. Jaja, ik weet het, dat is al heel ouderwets, maar ik moest er gelijk aan terugdenken toen ik Maze Runner zag op dit nummer. In Maze Runner moet je namelijk met draaihekjes vijanden insluiten, waarna ze na een bepaalde tijd ontploffen. Het hele veld is bezaait met van die draaihekjes en de bedoeling is dus dat je niet per ongeluk zo'n hekje aanraakt dat toevallig een vijand insluit, want dan ontsnapt de vijand en kun je weer helemaal opnieuw beginnen. Niet zo moeilijk denk je, gewoon blijven stilstaan, en het hekje niet aanraken. Had je gedacht, in Maze Runner word je ook nog dwarsgezeten door spookjes die niet gevoelig zijn voor de hekken en dus vrij kunnen rondbewegen! Wedden dat je het op een lopen zet als zo'n griezel bij je in de buurt komt? Maze Runner heeft zelfs nog meerdere velden ook; verslavend en origineel...

BGV

Een mooie muziekdemo is ook te vinden op de Discstation; terwijl er een leuk deuntje klinkt marcheren de meest vreemde figuren langs een plaggenhutje op een ver afgelegen kerkhof; leuk!

Babbelbox

Er is ook een babbelbox op dit nummer; je ziet een jongen en een meisje (in het Japans, of eventueel in grafische tekens, als je geen JIS hebt) lekker met elkaar aan het babbelen zijn waarbij die jongen de meest vreemde dingen met zijn hoofd uithaalt. Ik heb veel geoefend, maar m'n hoofd driehonderdenzestig graden om z'n middelpunt heen laten draaien is me nog steeds niet gelukt. Giller!

Art Gallery

Met de beroemde krokodil; het is altijd weer leuk om de diverse tekeningen die de lezers hebben ingestuurd te bekijken. Misschien leuk voor Nederlanders om ook eens wat in te sturen? Geplaatst wordt het zeker!

Leuke Discstation, maar dit keer een beetje weinig aanbod. Ik zou zeggen, save your money, en wacht eventjes op nummer 28 en 29... of spaar nog eventjes door voor Sorcerian of Gazzel....

TESTOORDEEL

NAAM	Discstation #27
MERK	Compile
SOUNDS	8
GRAPHICS	8
DEMOKW.	7
SCORE	60
OPTIES	FM-Pac
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 69,41

SORCERIAN

Machtige monsters in een Monster-RPG.....



Het kan niet op, het kan niet op! MSX-Engine bestaat een jaar, Sorcerian is een maand eerder uitgebracht en aan het eind van deze maand ligt Xak the Tower of Gazzel in de winkels... wat wil je nog meer en wat zou je moeten zonder een lidmaatschap op MSX-Engine, het blad waarbij het allerheetste nieuws heet van de pers rolt! Genoeg reklame, lees gauw verder.....

De Dragonslayer-cyclus is, net zoals Ultima en Wizardry, een van de meest uitgebreide Role Playing Game-series die ooit uitgebracht is. Zelden echter was een RPG-serie zo suksesvol als de Dragonslayer-serie, zeker als we kijken naar de MSX-wereld.

Dragonslayer is een geesteskindje (hoewel, 'je'?) van Falcom, een van de grootste Japanse softwarehuizen. Nu werkt Falcom niet alleen voor de MSX, jammer genoeg, maar brengen zij de diverse spelen die ze maken ook voor de X68000 en de PC88 en 98 uit. Telkens als er een nieuwe Dragonslayer uitkwam was MSX ook weer van de partij, denk maar aan Xanadu en Drasle Family. Af en toe werd er voor de MSX wel eens een deeltje overgeslagen (Dragonslayer en Romancia), maar over het algemeen hoefden we niet te mopperen. Tot Sorcerian. Dit spel werd met de meest mooie advertenties aangeprezen voor de X68000, de PC88, de PC98 maar.... niet voor de MSX!

Volgens Falcom was het niet mogelijk om een dermate ingewikkeld spel als Sorcerian op zo'n eenvoudig MSXje uit te brengen; waarom Falcom Sorcerian zo ingewikkeld vond, daar komen we zo op. Sorcerian (Dragonslayer 5) ging dus mooi aan onze neus voorbij terwijl al die PC-ers lekker zaten te spelen en de grootste lol hadden om ons arme MSX-ers, die het moesten doen met kleine flutspelletjes zoals Xanadu. Dragonslayer 6 kwam uit, ook voor MSX en vol verwachting keek iedereen in Europa (en Japan!) al uit naar Dragonslayer 7. Totdat....

Takeru Group of Brother Industrial Co. Ltd. (hele mond vol), het bedrijf achter de beroemde software-automaten in Japan, het plan opvatte om samen met de denktank Teelheight, een bedrijf geleid door mevrouw Midori Ito, Sorcerian alsnog voor MSX uit te brengen. Falcom vond het goed (ze lachtten natuurlijk al hard in hun vuistjes, want een MSX kon zoiets natuurlijk nooit!) en zo geschiedde het dat Dragonslayer 5, na de release van Dragonslayer 6, alsnog voor de MSX werd uitgebracht!

Luxe!

Van Sorcerian bestaan twee versies, een dure en een goedkopere; de dure versie is enorm luxe uitgevoerd, maar, daarover straks. De goedkope versie is de versie die je uit de Japanse Takeru automaten kunt halen, netjes verpakt in een plastic zakje. De dure versie, die wij hier onder de loep hadden, is verpakt in een gigantische grote plastic doos (nog groter als die van Fray!) die zo'n 19 bij 25 cm meet. Als je de doos opent schrik je je echt helemaal dood: in de doos zit nog een kleinere doos, waarin de vijf diskettes van Sorcerian zitten, allemaal met een prachtige full-color sticker. Wauwa! De handleiding is 'slechts' 180 (HONDERDENTACHTIG!) pagina's dik en is rijkelijk geillustreerd. Deze handleiding is binnenkort Nederlandstalig bij ons verkrijgbaar!

MSX2120R1560RPG

Dat is de subtitel van Sorcerian, zij het wat aan elkaar geplakt. MSX2-120-R-15-60-RPG wil alleen maar zeggen dat dit een Role Playing Game is dat werkt vanaf de MSX2, op de MSXturboR de R800-mode inschakelt (meer snelheid), en dat Sorcerian maar liefst 120 spreuken, 60 muziekjes en 15 scenario's heeft. Alsjeblieft, dankjewel.

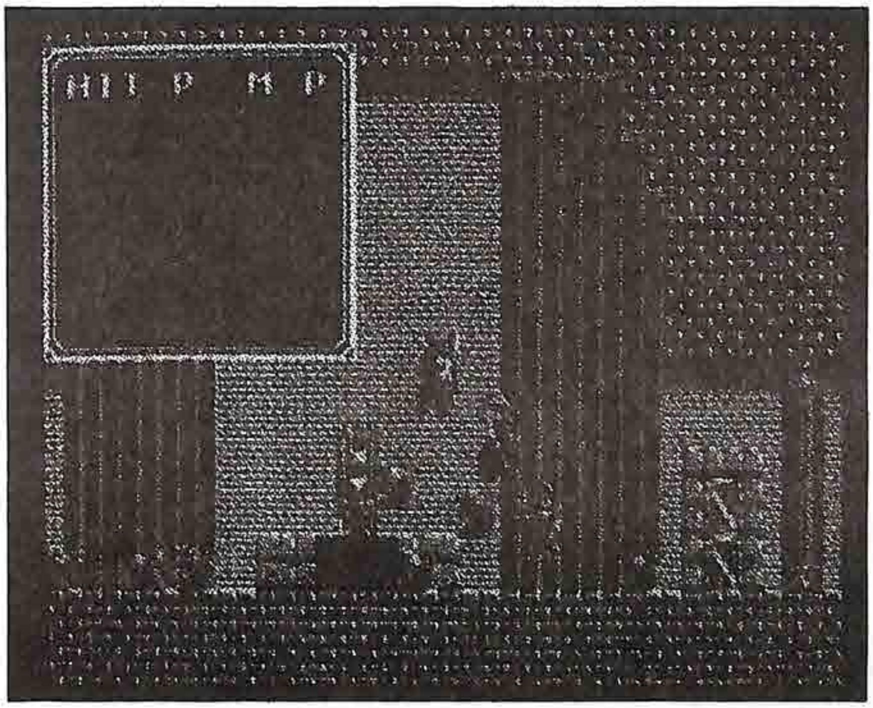
Heel lang geleden....

...zo lang geleden dat herinneringen meer bestonden was liefde niet wijd verspreid onder de mensen. Het waren magie en macht die de landen regeerden. Er waren mannen die uitgingen op avonturen vol gevaren om hun kracht en moed te bewijzen. Men noemde deze mensen...Strijders.

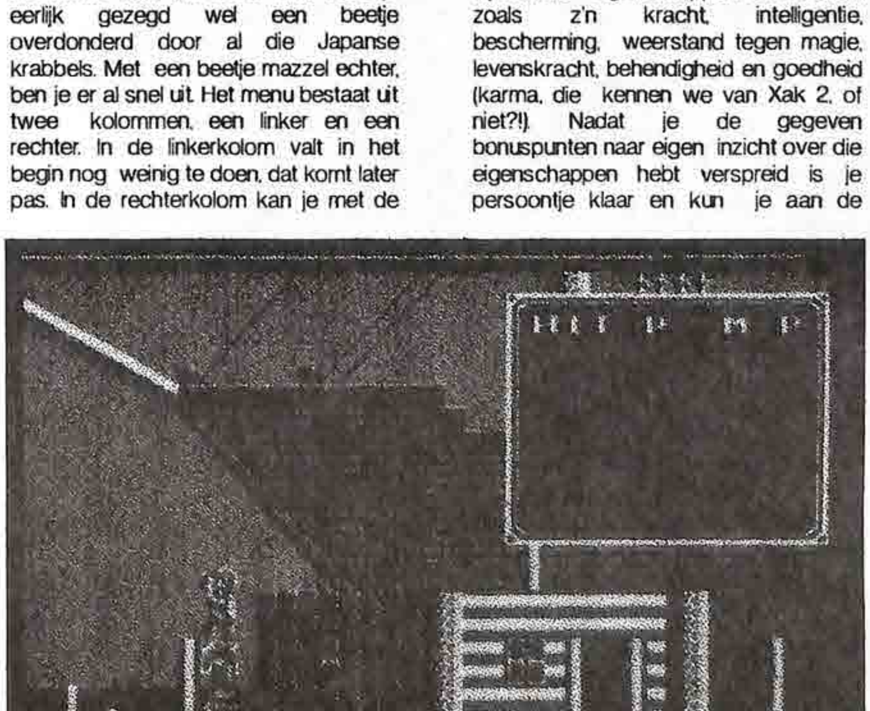
Aan de slag!

Je begint in het welbekende hoofdmenu

Sorcerian



waarin je alle personen die in het spel gebruikt worden kunt scheppen. Als je het menu voor het eerst ziet, word je eerlijk gezegd wel een beetje overdonderd door al die Japanse krabbels. Met een beetje mazzel echter, ben je er al snel uit. Het menu bestaat uit twee kolommen, een linker en een rechter. In de linkerkolom valt in het begin nog weinig te doen, dat komt later pas. In de rechterkolom kan je met de optie Make Character een persoon maken, een naam geven en z'n bijzondere eigenschappen veranderen, zoals z'n kracht, intelligentie, bescherming, weerstand tegen magie, levenskracht, behendigheid en goedheid (karma, die kennen we van Xak 2, of niet?!). Nadat je de gegeven bonuspunten naar eigen inzicht over die eigenschappen hebt verspreid is je persoontje klaar en kun je aan de volgende beginnen. Leuk is dat je ook kunt instellen of je een tovenaar (kan goed overweg met magie), een strijder (kan goed rammen), een dwerg (een goede 'thief', oftewel, hij heeft snel in de gaten hoe mechanismen en dergelijke werken (zoals sloten!) en hij is zeer bestendig) of een elf (goede magier). Je ziet, elke persoon heeft zijn specifieke eigenschappen! Je kunt zelfs nog kiezen tussen mannetjes en vrouwtjes! Hoe mooi zou het zijn als je bepaalde personen kon laten samenwerken....



Samenwerking!

Nou, dat kan, en hoe! Nadat je een aantal karakters gemaakt hebt mag je stuk voor stuk met ze boodschappen gaan doen in een nabijgelegen winkelcentrum; je kunt hier wapens, toverstaffen, malienkolders, ringen, enzovoort enzovoort krijgen. Maar, in het dorp zijn meer winkels: waarzeggerij, oefenkampen, en nog veel meer! Iedere persoon krijgt daartoe in het begin vijftig goudstukken toegewezen. Heeft iedereen z'n geld opgemaakt dan kan je een team (party) samenstellen van vier personen die elkaar zoveel mogelijk aanvullen. De andere opties in het menu zijn voor het wissen van personen en/of teams en het bekijken daarvan. Ook kun je nog een beroep kiezen voor je persoon (onder andere trof ik aan Slijter, Kaasboer, Boer en Koning), maar waar dat voor dient is me nog niet geheel duidelijk. Blijkbaar kun je jezelf tijdens het spel ook nog een bepaald status geven. Kijk eens, ik heb al twee pagina's over dit spel volgeschreven en we zijn nog niet eens begonnen met het spel zelf! Is dit uitgebreid of niet?

Over bollen en trollen...

Als je alles een beetje mooi hebt opgezet kun je je situatie wegsaven op de meegeleverde Userdisk (en dat gaat razendsnel!). Klaar? Okay, dan kunnen we nu eindelijk beginnen met Sorcerian! Het eerste scenario heet 'De Verdwenen Rank van de Koning' en bestaat uit een groot grottenstelsel. Als je een paar deurtjes in en uit bent gegaan ben je gelijk al de weg kwijt, maar na een tijdje uitfiegelieren krijg je wel door hoe het doolhof ongeveer in elkaar zit. In het doolhof zijn twee grote drakenbeelden, waarbij een beeld een edelsteen in z'n klauw heeft. Beetje vreemd, niet? En ja hoor, nadat ik de

edelsteen van het ene beeld naar het andere had gesjouwd ging er een deur open die eerst niet open wilde. Ga je deze deur in dan kom je terecht in een doodlopende kerker waarin zich twee grote draken hebben verscholen. Voor het verslaan van deze monsters heb je helemaal geen taktiek of zoiets nodig zoals bij Fray en Xak II. Gewoon rammen en rossen dus....

Moeilijk

Nu merk je gelijk al dat je voor dit spel een gouden geheugen en veel geduld nodig hebt. Allereerst moet je in de gaten hebben dat sommige deuren alleen opengaan als je een blauwe bol in het gat dat ernaast zit steekt. Zodra je de bal weer nodig hebt voor een andere deur moet je die bal weer uit dat gat halen met het gevolg dat datzelfde deurtje enthousiast weer dichtslaat. Na wat met die bol gesjouwd te hebben (we zijn alweer een half uur verder) kom je een schakelaar tegen waarmee je een beeld laat verschijnen aan de andere kant van scenario een. Nu weer de edelsteen pakken uit het ene beeld... - wacht. zou er een manier zijn om dat water in die grot weg te krijgen: ik verzuip erin en zo gaan al m'n spelers dood. Even een schakelaar omhalen, tadaahh, water weg! - en weer naar dat beeld aan de andere kant brengen. Na wat zoekwerk ontdek dat je nu wel door die doodlopende schacht kan in het grottenstelsel dat onder water stond en na het in de pan gehakt hebben van een groepje orks krijgen we een lang zwaard en vinden we... de verdwenen rank van de koning! Het muziekje verandert en na de ingang (tevens uitgang!) weer te hebben gevonden kunnen we de winkel in waar de goudstukken en items worden verdeeld. Je ervaring vliegt omhoog en je bent al helemaal klaar voor scenario twee.

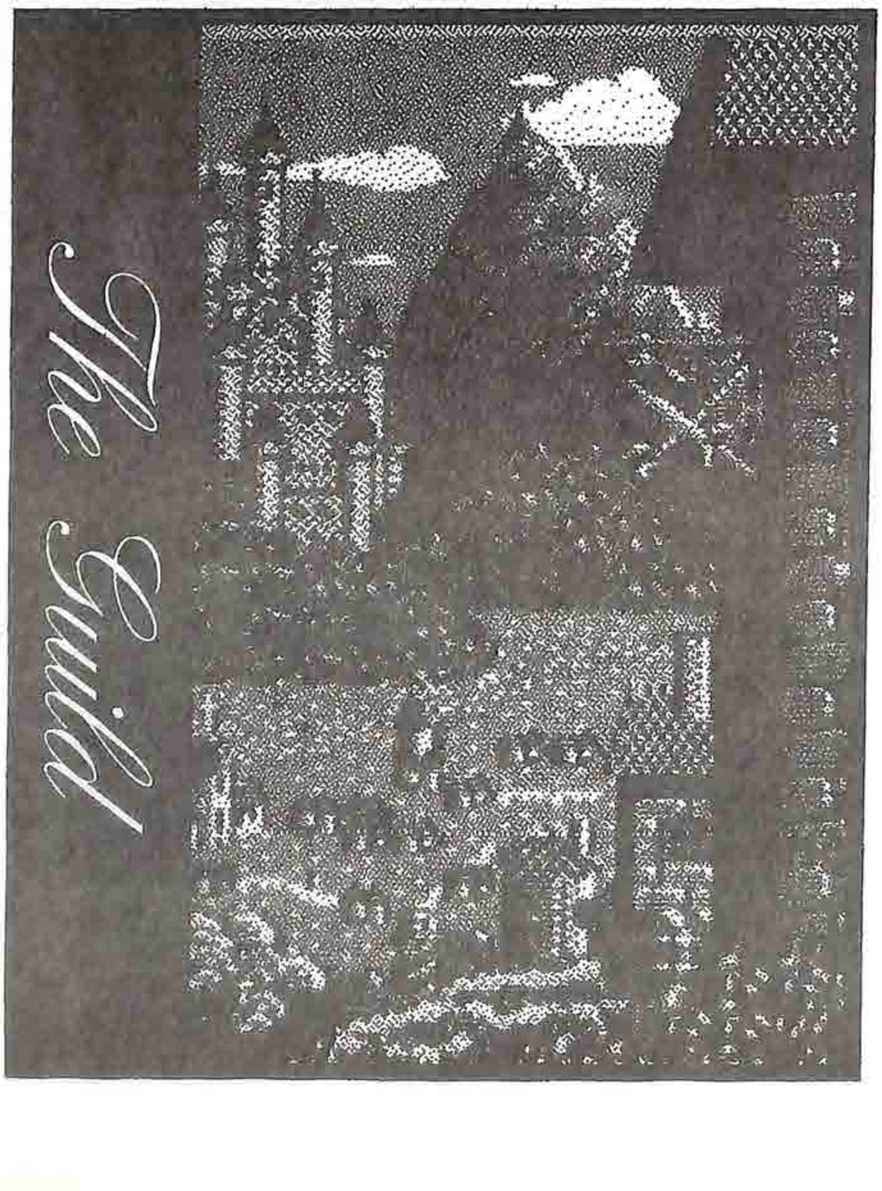
Met z'n viertjes

Af en toe zie je ook gaten in de muur. deze werken net zoals de deurtjes, je kunt erin door ervoor te gaan staan en te springen. Ook zijn er deurtjes waar je pas in kunt nadat je een bepaalde handeling hebt verricht. Zo moet je bijvoorbeeld eerst tegen een knop aan springen voordat je toegang krijgt. De manier waarop de poppetjes lopen is ook eventjes wennen, want zo met zijn viertjes achter elkaar aan is een behoorlijk raar gezicht. Je kunt kiezen (met de C) welke persoon je voorop wilt laten lopen: de andere drie lopen netjes achter je aan en verrichten precies dezelfde handelingen als jij: lekker op en neer springen en alle drie de poppetjes sinussen heerlijk achter je aan: zo'n beetje het 'Nemesis option' idee dus. Gebeurt het dat er een persoon sterft (of meerdere) dan ga je gewoon met zijn drieen verder. Kom je weer in het dorp dan is het mogelijk om de gestorven persoon weer tot leven te brengen.

Wie dacht dat in Xanadu veel spreuken voorkwamen heeft het goed mis. In totaal komen er in Sorcerian zo ongeveer honderdentwintig spreuken voor. Dat is natuurlijk ontzettend veel. Zo zijn er de bekende Heal, Cure en nog een aantal van dat soort spreuken, maar van spreuken als Supersonic, Fog Bank, Touch Death en Pulse Stop hadden we hier nog nooit gehoord. In onze eigen Nederlandse handleiding zullen ze echter uitvoerig besproken worden.

De toetsen

De bediening van Sorcerian is in het begin tamelijk lastig, omdat het spel zo ontzettend uitgebreid is. Zo kun je je wapens en spreuken opvragen, je status bekijken, van persoon wisselen en, dit is leuk, met de M kun je met monsters (mits aanwezig en spraakzaam) spreken.



Sorcerian

Bij de orks in scenario 1 kom je niet verder dan 'Je hebt al mijn volgelingen gedood!' en 'Aanvallen!', maar later moet deze optie toch zeer interessante gespreksstof kunnen opleveren....

Bambambam...

Je kunt magie gebruiken (van een afstandje), maar ook gewoon hakken (van dichterbij) waarbij je wel moet begrijpen dat een magier beter is in magie dan in een robbertje vechten en dat de rollen bij een strijder weer helemaal zijn omgedraaid. Het vechten gaat, zoals je misschien al gekonkludeerd had, rechtstreeks, dus niet via een of ander ingewikkeld menu.

Soepeltjes



De mensen achter Takeru

Op een MSX2 gaat alles al met een akseptabele snelheid, maar Sorcerian schakelt op de turboR wel lekker de R800 in.... dan gaat alles dus nog sneller! Maak je geen zorgen, hoewel Sorcerian heel erg groot is, is dat niet te merken aan de snelheid; we krijgen dus geen Xak2-situaties waarbij je uren moet wachten tijdens het laden en/of saven.

Hang!

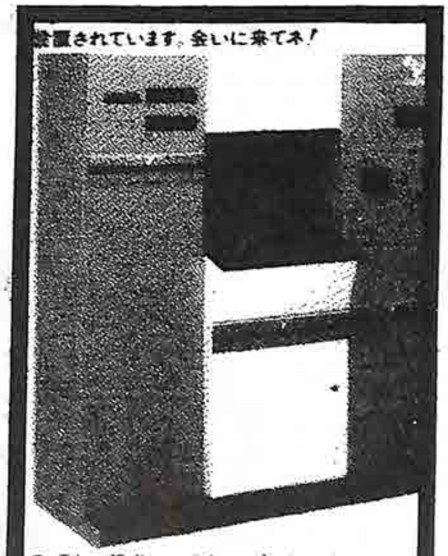
Over dat laden en saven gesproken, onze MSX had de neiging om als 'ie d'r eventjes geen zin meer in had zichzelf op te hangen en hij stond dan ook echt muurvast! Dit is een bug in Sorcerian en een hele vervelende ook, want dit kan dus ook gebeuren net voor het saven... mag je weer lekker opnieuw beginnen. Echter, als je alles RUSTIG aan doet, eventjes wachten nadat je van diskette gewisseld hebt en dan pas een knop op je computer indrukken, dan kan er eigenlijk niets meer fout gaan. Niet te ongeduldig zijn dus..

Scenario-systeem

Sorcerian werkt als eerste MSX-spel met een scenario-systeem; je hebt in Sorcerian vijftien scenario's die onafhankelijk van elkaar te spelen zijn. Je mag dus ook gelijk in scenario vier beginnen als je dat wilt. Pas echter op, want de moeilijkheidsgraad wordt geleidelijk opgehoogd en scenario twee is al ontzettend moeilijk, ik ben er in elk geval nog niet doorheen, maar ach, ik heb het ook nog maar een dag of drie in huis. Voor de PC-versie zijn er naderhand nog losse scenario's bij verschenen en hopelijk gebeurt dat ook voor de MSX....

Het dorp

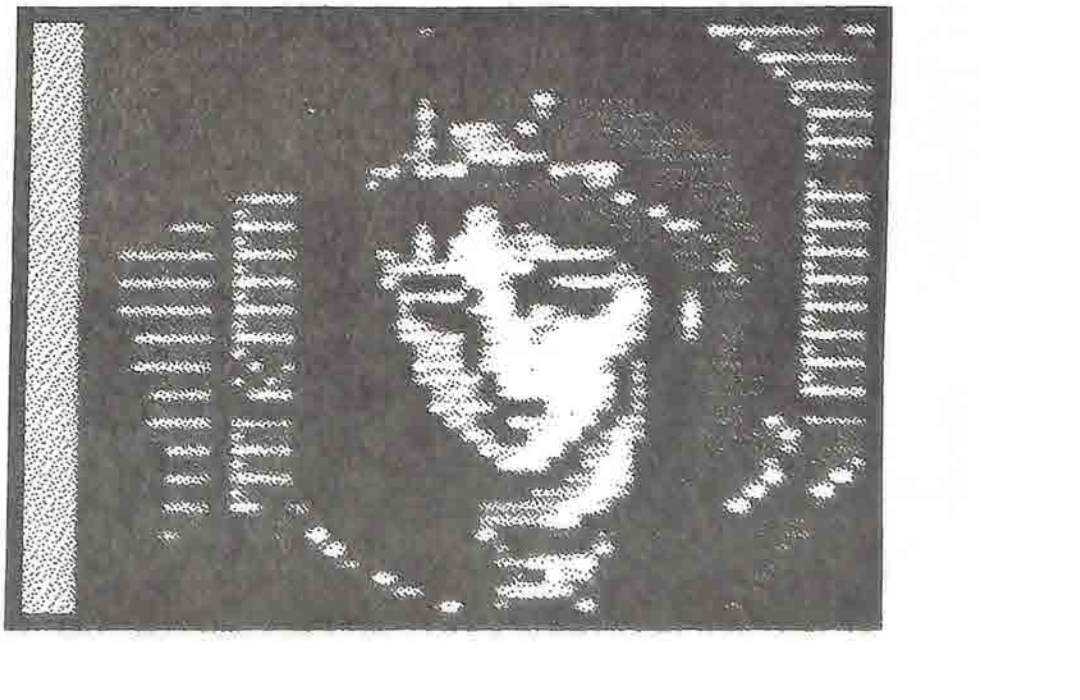
We hadden het een paar pagina's terug al even over het winkelcentrum. Nu, er is genoeg te doen, dat verzeker ik je! Natuurlijk zijn er de diverse items, drankjes, spreuken en wapens te koop, maar je hebt bijvoorbeeld ook een Trial Field, waar je je personen kunt trainen voor bijvoorbeeld het verslaan van monsters, vijanden of gewoon om wat spierballen te kweken. Dat trainen neemt wel wat tijd in beslag dus zul je de tijd wat moeten versnellen met de optie rechtsbovenin het hoofdmenu, de



De Takeru 'Software uit de muur' automaat

personen worden dan allemaal een jaartje ouder en kijk 'es, de training is volbracht! Heb je genoeg ervaring opgedaan, dan kun je ook nog eventjes langs bij de koning, hij zal je dan een hoger level geven en eventueel nog een praatje met je maken.

Het gebruik van de 120 spreuken die er zijn kost natuurlijk wel een flink aantal magic points! Elk van de spreuken maakt gebruik van een aantal natuurelementen, namelijk Aarde, Vuur, Water, Wind en de Ziel (Absorb



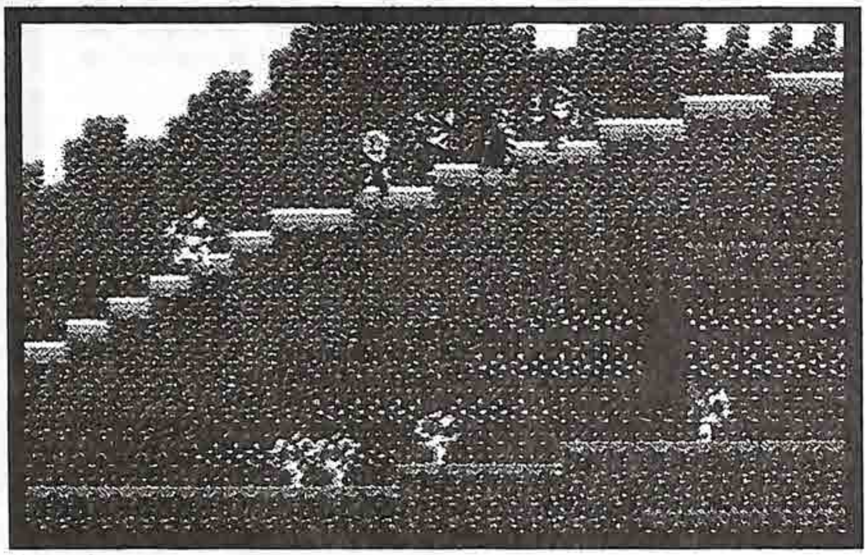
bijvoorbeeld maakt gebruik van Land, Vuur, Water en Wind). Wat deze elementen nu precies doen weet ik (nog?) niet, maar ik denk dat het iets te maken heeft met het feit of er wel of niet bepaalde elementen in een veld aanwezig zijn. Ik kan het echter ook helemaal mis hebben..

Simsalabim

Spreuken zijn te koop in een van de winkels in het dorp, als je maar drie bepaalde soorten items, die in de velden te vinden zijn, geeft. Daarna moet je nog wat geld betalen en kijk eens, de spreuken zijn (slechts voor eenmalig gebruik!) in jouw bezit. Wat ze doen moet je zelf maar uitzoeken; of je wacht even de Nederlandse handleiding af.... Cure heb ik in ieder geval al uitgeprobeerd, en het resultaat was bevredigend.... Waar de andere spreuken te krijgen zijn? Weet ik niet, wie weet vind je ze later in het spel, of heb je daarvoor een hoger level nodig.

Dragonslayer 7?

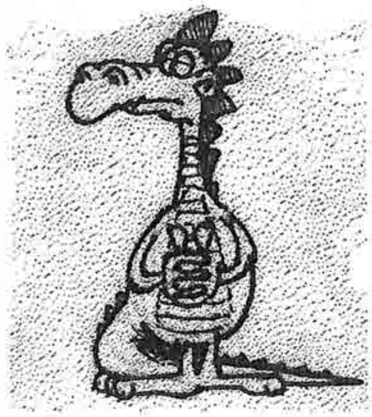
Zoals je waarschijnlijk al wist is Sorcerian de vijfde telg in de Dragonslayer- reeks. Dragonslayer 7 is echter al in de maak bij Falcom! Of Lord Monarch uitkomt voor MSX en wanneer, dat weet niemand, behalve Falcom zelf natuurlijk. Laten we er het beste maar van hopen; een screen-shot van Lord Monarch was in Engine #6 te

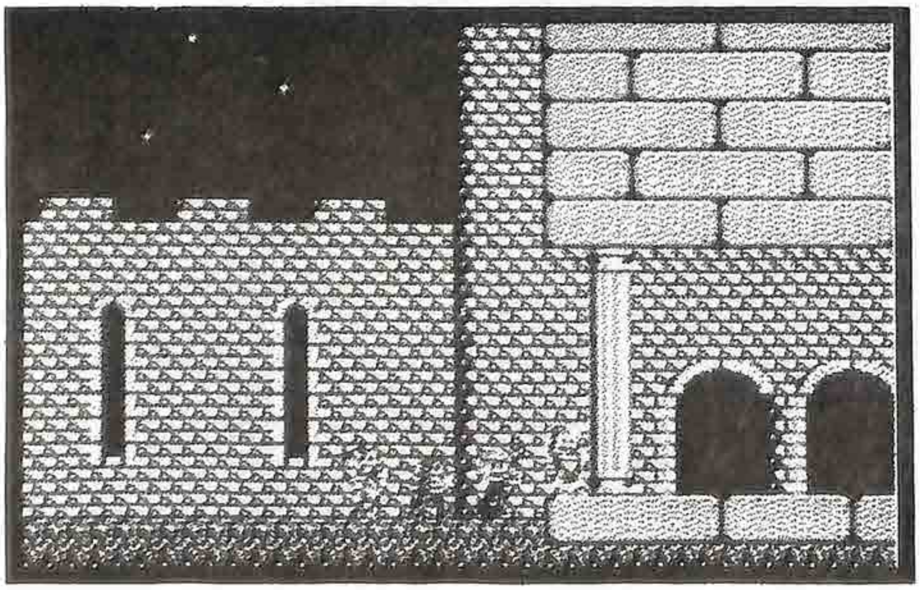


bewonderen.

Wat vinden we ervan?

Welnu, Sorcerian is een gigantisch groot en komplex spel; je hebt het allemaal echt niet in een avondje door, want de mogelijkheden zijn geweldig groot! Honderden velden, mooie, helaas ietwat blokkerig voorkomende, graphics, schitterende muziek (FM-Pac en PSG tegelijkertijd!), alles loopt lekker soepel (de scroll had iets beter gemogen..); kortom, Sorcerian is z'n geld dubbel en dwars waard! Sorcerian is te bestellen bij MSX-Engine, zie de kolom hieronder voor verdere informatie. Verplicht!





TESTOORDEEL

NAAM	Sorcerian
MERK	Takeru
SOUNDS	8.5
GRAPHICS	7
SPELKW.	9
SCORE	67
OPTIES	FM-Pac
	R800
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 206.63
	Hfl. 163.71

STUDIO FM

En de FM-Pac voelde zich ineens veel beter!



Wat gaat er achter die nieuwe naam schuil: MEP? MEP staat voor MSX Engine Produkties; en de eerste produktie is gereed; STUDIO FM, het beste muziekprogramma voor MSX-Music!

Was er een tijdje geleden nog een schrijnend tekort aan muziekprogramma's waar je zelf muziek voor je eigen demo's kon maken, tegenwoordig is een een uitgebreid aanbod: Soundtracker 1.0, SCC Musixx, First Rate Music Hall, Soundtracker 2.0, Moonblaster, Pro Track en nu ook ons eigen programma: Studio FM V1.2. Voor dit programma werden wij vooral geinspireerd door het programma Notator op de ATARI ST. Notator werkt echter alleen met MIDI, maar je kunt wel de muziek met een synthesizer inspelen. Aangezien MIDI op MSX nog niet zo'n wijdverbreid fenomeen is, vervallen deze opties dus en zul je het met MSX Music moeten doen. Notator had echter de handige mogelijkheid om speciale patterns in te spelen en die in volgorde te zetten zodat als je twee dezelfde passages hebt in een muziekstuk, dat nauwelijks extra data kost. Dit zul je dus ook terugvinden in Studio FM.

Patterns en sequences

Hoe werkt dat nou? Wel, het is heel eenvoudig. Van een bepaalde passage maak je een pattern in de zogenaamde Music pattern editor. Komen er dezelfde patterns in voor dan maak je die echter niet opnieuw. Bij de Sequence editor zet je die patterns weer in volgorde en voor dezelfde passages neem je dezelfde patterns. Dat scheelt, vooral bij een liedje met veel herhalingen aanzienlijk in de data. Ook voor ritme kun je patterns maken. Het maximale aantal muziek-patterns is 64. Het maximale aantal ritme-patterns is 42 en die zijn onafhankelijk van de muziek-patterns. Om te voorkomen dat je bij de sequence editor gek wordt van de pattern-nummers, kun je aan elk pattern een naam van 8 karakters meegeven, zodat je hem eenvoudig kunt herkennen. Deze namen staan dan onder in de sequence editor. Als je op het ritmekanaal staat, beeld hij de ritme-pattern-namen af en als je op een van de muziek-kanalen staat, de muziek-pattern-namen.

Andere opties

In de Music en Rythm pattern editor kun je elk pattern beluisteren met F-1. Ook patterns kopieeren behoort tot de mogelijkheden. Dus als je een bijna dezelfde passage hebt, maar net niet helemaal, dan kun je een pattern kopieeren en dan eventueel wat aanpassen. Je kunt echter ook naar rusten laten converteren, handig als je niet weet hoelang het pattern nu eigenlijk is en je wilt een paar andere kanalen nog even stil houden. Ook kun je met een transpose kopieeren, bijzonder handig bij accoordenschema's of als je denkt: dit moet eigenlijk iets hoger (of lager). Ook kun je met zogenaamde slides werken. Je geeft gewoon aan waar hij moet beginnen en waar hij moet eindigen en in welke lengte en de slide is een feit! In de sequence-editor kun je door middel van + of - een kanaal een pitch geven. Als je op twee kanalen met verschillende pitch hetzelfde afspeelt, dan krijg je een zeer vol en zwevend geluid. Ook kun je door T met een getal het tempo regelen. Weet je even niet meer hoe het moet. Geen nood! Met GRPH tover je een help-page tevoorschijn die bij elke editor vertelt welke toetsen wat doen.

Ritmes

Als je in de Rythm pattern editor komt, merk je meteen al dat er iets bijzonders met de ritme-instrumenten is uitgespookt. Je hebt namelijk 10 verschillende ritme-instrumenten tot je beschikking. Sommige instrumenten zijn verbeterd en ook zijn er geheel nieuwe instrumenten bijgekomen zoals Riff en Cowbell. Bij verschillende instrumenten wordt van de PSG gebruik gemaakt om extra effect te bereiken. Het resultaat is, zonder overdrijven, van Microcabin-kwaliteit!! Het nadeel is echter dat je maar een instrument tegelijk kunt gebruiken. Maar dat hoor je echt niet, want dat is bij Microcabin ook zo en hoor je het daar??

Soundtracker

In het disk menu vind je de optie Load

STUDIO FM



Snd-Tracker. Hiermee kun je een file inladen van Soundtracker 1.0 van de FAC. Bij het laden wordt het Soundtracker-formaat automatisch geconverteerd naar Studio FM data. Ook de drums worden omgezet. Er wordt bij de geconverte muziekjes alleen geen gebruik gemaakt van het principe van dubbele patterns aangezien dit ook niet in de Soundtracker gebruikt wordt. Het programma stopt gewoon per kanaal elf tracks in een pattern en de laatste keer zeven tracks. Zo heb je dan alle 84 tracks van de Soundtracker.

In je eigen programma's cq demo's

Bij de optie Save Music Data wordt een gecomprimeerde file weggeschreven die je met de bijgeleverde routines kunt gebruiken in je eigen programma's. De routine voor gebruik in BASIC werkt met handige CALL-statements en kan muziek laden onder de BASIC, zodat het geen vrij BASIC-geheugenruimte in beslag neemt. Je kunt ook op verschillende plekken muziekdata neerzetten, zodat je meerdere muziekjes in je geheugen kunt zetten. Beide routines hebben een zogenaamde music-fade ingebouwd, die de muziek laat uitdoven.

Nog veel meer!

Ik heb nog lang niet alle mogelijkheden van dit fantasische programma opgenoemd, want daar is de ruimte te klein voor. Op DragonDisk 5 staat een demo-versie, die alles kan behalve een muziekje bewaren, om begrijpelijke redenen. Zo kun je alle mogelijkheden van het programma ontdekken en je laten overtuigen ook een exemplaar te bestellen.

Demodemodemo

Bij STUDIO FM zitten ook een aantal - zeer goede - demomusics, die je laten horen wat zo ongeveer de mogelijkheden met STUDIO FM zijn.

In de toekomst

zal STUDIO FM uitgebreid worden naar onder andere SCC, Music-Module en PSG. Nu is het al wel zo dat, mocht je niet in het bezit van een FM-Pac, je al wel muziekjes alleen op het PSG kunt maken. PSG en FM-Pac tegelijk, dat werkt echter (nog) niet. Aan de volgende versie van STUDIO FM, STUDIO 2, wordt al hard gewerkt: wanneer deze versie gereed zal zijn is nog niet bekend, en we gaan ook geen valse beloftes doen. Wat we je al wel kunnen vertellen is dat elke koper (en dat is iets heel anders dan gebruiker!) in aanmerking komt voor een goedkope update naar STUDIO 2. Zodra het programma uit is zal er natuurlijk uitgebreide publiciteit aan worden gegeven.

TESTOORDEEL

NAAM	Studio FM
MERK	MSX Engine
SOUNDS	9
PRESENTATIE	6
INTERFACE	9
SCORE	66*
OPTIES	FM-Pac
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 39,95

* Deze score heeft een andere betekenis dan de score die bij spellen en dergelijke worden gegeven!

Interview
Steven Vanhetgoor, MSX Mozaik



Steven Vanhetgoor, misschien wel een van de meest opmerkelijke en excentrieke personen in de MSX-wereld in Nederland. Een eigen mening, een eigen visie, een eigen stijl van werken. Hier volgt het relaas van de man achter MSX-Mozaik en New Dimension Software.....

Waarom hou je je bezig met juist MSX-computers?

Heel simpel, ik kende Alfred Debels en Jose Herps al lange tijd en ik was toen wat met computers bezig en Alfred was ook een beetje met computers bezig en Alfred Debels vertelde mij over een nieuwe computer, die was ontwikkeld door Microsoft en Sony. Philips, Panasonic en al die grote maatschappijen, die stonden erachter, die machine ging het helemaal maken. Ik had zoiets van: 'Dat lijkt me wel wat, om te beginnen met het maken van software voor die machine. Ik stap daarin!'. Alfred zelf was ook wel met software bezig. Toen zijn we hier naar de beurs in de Expohal in Hilversum geweest, waar de beurs van Sama werd gehouden. Je weet wel, van MSX-Info, Commodore- Info, Atari-Info. En op die speciale dag, alleen voor MSX-computers, waren zo'n vier- a vijfduizend man. Alfred zei toen tegen Jose: 'Hier is veel publiek, wij kunnen ook wel zo'n blad gaan maken voor MSX-computers.'

In welk jaar was dat?

Al sla je me dood! (Doet nu quasi-verschrikt) Niet doen hoor! Ik denk dat het zo begin '85 is geweest. Toen ik mijn MSX wilde hebben was 'ie niet zo maar te bestellen in de winkel. Ik heb 'em bij de importeur moeten bestellen en hij is toen met een vrachtwagen bij me bezorgd.

Die eerste computer, was dat een Philips?

Nee, dat was een Goldstar, een MSX1.

Wat doe je op het moment allemaal? Mozaik doe je.....

Ik geef MSX-Mozaik uit, ik schrijf ook wat artikeltjes en ik heb ook te maken met redakteuren die gewoon wat artikeltjes insturen, die worden daarvoor betaald. Ehhhm, ik geef ook een pamfletje uit, dat heet MSX-Week. Verder ben ik bezig met computer software voor MSX. Ik heb een tijdje geleden alle rechten opgekocht van Eurosoft en ik ga er ook aan denken om bepaalde artikelen van Eurosoft opnieuw uit te geven. Verder probeer ik goede programmeurs bij elkaar te zetten, maar dat is heel moeilijk, want de meeste programmeurs die ruiken het geld en dat geld is er niet op het moment. De omzet van software is werkelijk zo laag dat de gigantische hoge inkomsten van vroeger, die in Engeland werden gehaald - als je een spel had dat in de top tien stond dan kon je meteen al de eerste week een Porsche gaan bestellen! En dan kon je hem de volgende week kontant betalen! -, nu niet meer haalbaar zijn. Dat is echt jammer, want er loopt in Nederland erg veel talent rond; ze maken alleen demo's. Dat is op zich wel leuk, maar je kunt er alleen naar kijken, en dan is het afgelopen. In Korea werken ze ook wel met Nederlandse programma's, maar ja, je moet natuurlijk wel het een en ander in je mars hebben om een programma daar nu nog op de markt te brengen.

De dingen waar je je nu mee bezig houdt, zijn dat dezelfde dingen als waar je je vroeger mee bezig hield?

Vroeger heb ik ook nog aan de MSX-Gids meegeholpen. Ik heb het laatste nummer van MSX-Info gemaakt. Nummer 31 van Mozaik heb ik gemaakt, ik ben nu aan 32 bezig. Ik heb het programma Bandit samengesteld met routines van twee andere programmeurs, ik ben met MSX-Dos tools bezig geweest, (denkt na) ik geef mensen ook zo af en toe adviezen. Verder ben ik toendertijd bezig geweest met - ik wist niet beter - Sparrowsoft, toen DOS 2 eraan kwam, ik ben bezig geweest met de verkoop van MSX2+ machines in Nederland, toen met HSH - ik wist ook niet beter -, achteraf is dat niets geworden, maar dat lag niet aan mij.

"Ik heb het wilde idee op Super Channel of RTL een half uurtje zendtijd te maken over MSX."

Lag dat aan Sparrowsoft of aan HSH?

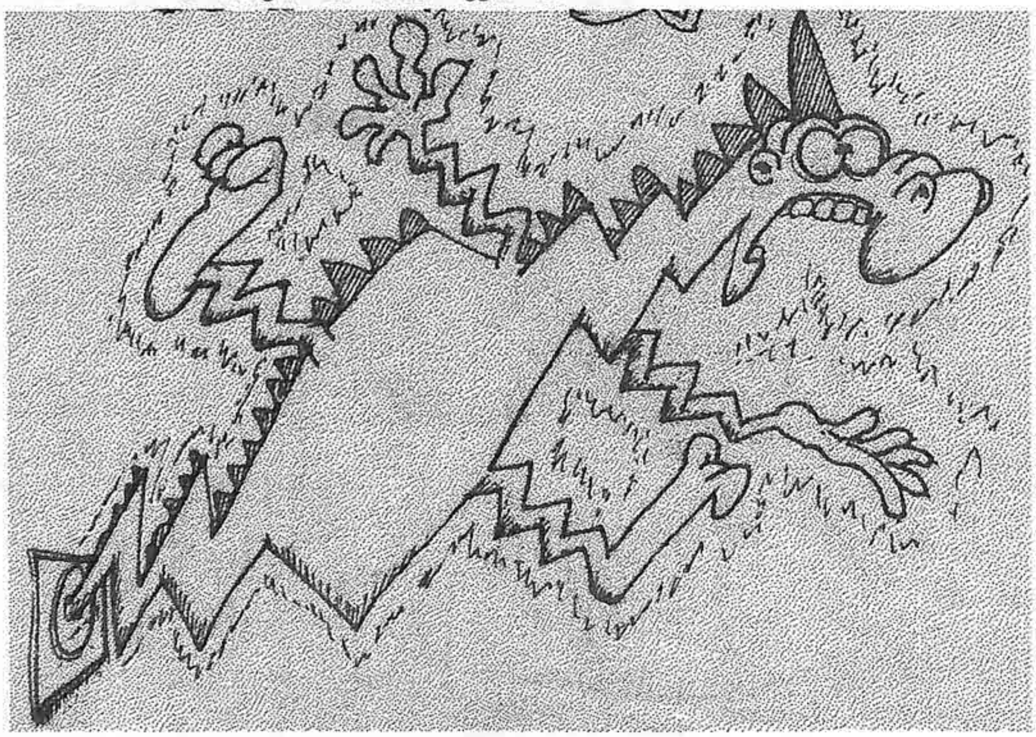
Nee, dat lag niet aan Sparrowsoft. Sparrowsoft was toen al verdwenen; het lag eigenlijk alleen maar aan HSH. Een fabriek in Korea die nu nog steeds boos is werd benaderd door HSH die toen in Korea wilde gaan werken aan een Europese MSX2+ machine; daar zijn printen ontworpen, daar zijn routines gemaakt. En toen nadat alles klaar was het kontrakt moest worden opgesteld, toen ging het ineens niet meer door. Het was zo, in Belgie was een afnemer, die zou 2200 machines afnemen en in Duitsland zou hij 1400 machines kunnen verkopen aan diverse zaken en in Nederland was het niet zeker; de afnemers hier wilden gewoon zekerheid hebben over de machine en afwachten totdat 'ie ook daadwerkelijk klaar was. Vroom en Dreesman haakte af, en Dixons haakte af, tja...

Wat wil je ooit bereiken in MSX? Ik bedoel, zoiets waarvan je zegt 'Ja, dat wil ik ooit nog eens doen, dat wil ik ooit nog eens proberen!'

Ik ben nu bezig met een participatiemaatschappij... (Wordt onderbroken door het gering van een telefoon en exkuseert zich. Het gesprek blijkt een gesprek met Andre Lighthart te zijn, de jongen achter Anmasoft! Na een paar minuten is Steven weer terug aan de lijn.) ...ben ik weer! Ja, de participatiemaatschappij heb ik opgericht om bepaalde projekten in de MSX-wereld te financieren; dat heb ik ook op het landelijk MSX-overleg in Alphen aan de Rijn vorige keer voorgesteld en ik heb daar gezegd 'Laten we er even over nadenken en dan op het volgende overleg in september verder praten.'

Ik heb vernomen dat je van plan bent op Super Channel een half uur zendtijd te nemen voor MSX?

Ik heb het wilde idee, op een satellietkanaal, misschien op Super Channel, misschien op RTL, een half uurtje zendtijd te maken over MSX. Er zijn heel veel problemen bij, de huur van een studio is vrij kostbaar, misschien zijn er niet genoeg onderwerpen om op TV te brengen, en verder liggen de omroepen zelf natuurlijk ook dwars. Verder wil ik in Nederland ook software hebben; er wordt geen Nederlandse software meer gemaakt, alleen in Japan wordt nog software gemaakt. Radarsoft heeft in het verleden wel geprogrammeerd, ook voor MSX2, maar is toen gestopt, omdat de verkoopcijfers zo tegenvielen.



Ben je wel eens teleurgesteld in MSX?

Niet direkt in MSX, wel in bepaalde mensen achter MSX, bijvoorbeeld Martin Kruit (MK Public Domain), HSH en ook in het gemak waarmee mensen over hun fouten heenstappen. Ik heb me ook geergerd aan bedrijven die de rechten van andere bedrijven botweg schenden. HSH heeft gezegd tegen Green 'Voor Hfl. 15.000,= mag je de rechten kopen van MSX-Dos 2.2, want ik heb de rechten voor Europa. Green heeft nooit het kontrakt gezien tussen ASCII en HSH en dat kan ook niet, want dat kontrakt is er nooit geweest. Andre van Orden van Green heeft nooit zwart op wit gekregen dat HSH de rechten over Europa heeft gehad, hij is gewoon begonnen met fabriceren, dat is natuurlijk ontzettend storm.

"MSX is eigenlijk een opeenstapeling van fouten."

Anderen, bijvoorbeeld MSX Club Gouda, die kopieren ROMs van FM-Paks, die kopieren Basic 3, dat is onjuist, dat is de wet overtreden, het is diefstal! Ik heb me daar nooit mee ingelaten, ik heb nooit dingen verkocht waarvan ik wist dat ze gestolen waren. Ik heb fouten gemaakt, natuurlijk, maar nooit bewust. Dat is allemaal erg teleurstellend en ik heb ook wel gedacht, 'Gooi het bijltje er maar bij neer.', nog niet eens zo lang geleden.

Er zijn er een paar die door blijven gaan, MCM blijft doorgaan, als 'ie nog door

blijft gaan. Tja, en MCM is ook niet iets waarvan je zegt, tjongejonge, wat is dat een....

Wat trekt je zo aan in MSX?

Het is goed doordacht, gestruktureerd, de hardware is overzichtelijk. De Basic is vrij goed, tja, dat is het wel zo'n beetje.

Als MSX ooit zou ophouden te bestaan, wat zou je dan doen? Ga je verder met een ander systeem?

Nee, ik ben niet zo'n snottebel die zegt 'Als MSX kapot gaat, dan stap ik over op een andere machine, PC of zo.', nee, dat doe ik niet. Ik weet het niet, misschien ga ik wat reizen, misschien ga ik boeken schrijven, ik weet het niet.

Hoe zou je MSX willen omschrijven?

Ehhhmm, MSX is eigenlijk een opeenstapeling van fouten. De introduktie is verkeerd gegaan in Nederland, de markbenadering is verkeerd gegaan, de verkeerde bedrijven zijn erin gestapt, de verkeerde mensen.... De grootste fout die is gemaakt is dat men in het begin zich zo heeft geplaatst in de markt in de trend van 'MSX, dat is het'. Philips, Yashica, Sony.... In Engeland hebben ze daarom, dat is heel essentieel geweest, de konkurrentie Amstrad, Commodore, zo tegen zich in het harnas gejaagd, dat die met man en macht zijn gaan vechten tegen MSX.

MSXturboR?

Is moeilijk, ehhhm, de introduktie in Nederland is fout gegaan, zoals gewoonlijk kan ik wel zeggen; het zou nog goed kunnen komen maar, het is heel moeilijk. Ik zou mijn MSX2 en 2+ computers niet inrulen voor een turboR. Ik ben niet aan het toetsenbord van een turboR gewend, ik vind het geen goed toetsenbord. Ik wil een Europees toetsenbord hebben! Het ergste is nog dat als je Caps Lock aan doet en dan Shift indrukt, je alsnog kleine letters krijgt...

"MSX-Engine is een door elkaar heen rennen van jochies."

Even iets anders, Japan?

Vroeger was Japan troep, tegenwoordig is het haast onevenaarbare kwaliteit. Willen we hier in Nederland iets betekenen dan moeten we Japan evenaren. De Japanse bladen, MSX-Fan en MSX-Magazine, vind ik onleesbaar. Op het moment is er weinig nieuws, in de bladen wordt alles tien keer doorgezaagd, net zoals hier eigenlijk.

Wat vind je van MSX-Engine?

Ik vind Loek wel sympathiek, een beetje nerveus, maar over het algemeen moet ik zeggen dat het een nogal door elkaar heen rennen van jochies is. En, twee clubs zoals Engine en Genic die zijn hoofdzakelijk in de weer met het organiseren, overleggen, vergaderen en het bespreken en het bedenken en echt als club wordt er niets gedaan. En de resultaten van dat wat er uit zou moeten komen liggen doorgaans ook vrij laag.

Wat vind je van de doorsnee Nederlandse produkten zoals Soundtracker, Arc....?

Arc is vuilis, de gedachte die achter Arc gaat van 'Ik kraak kopieerbeveiliging.' vind ik onjuist. De mensen achter Arc hebben zich een tijd lang bezig gehouden met het kraken van Japanse megaroms en het was goed dat ze eens lik op stuk kregen en dat hun eigen programma gekraakt werd, alleen het is niet interessant genoeg. Men wil het niet graag hebben. Er zijn er honderden van verkocht aan een paar mensen. Soundtracker vind ik goed, ik ben er een voorstander van, dat komt omdat het werkt zoals het hoort en er is hard aan gewerkt en er wordt nog steeds aan gewerkt.

Ben je geen voorstander van Studio FM?

Mag ik dat zeggen of...? Studio FM is niet te koop? Ik moet zeggen, het leek verdacht veel op Soundtracker!

Toch biedt Studio FM veel meer mogelijkheden met patterns en sequences....

Soundtracker 2.0 heeft 6888 klanken, sliding, volume, heel veel dingen ja, plus de data, hele korte data-files.

Wat is je hartewens?

Ik zou een groot kunstwerk willen maken waarvan de mensen nog jaren zouden zeggen: ' Dat is van Steven Vanhetgoor!'. Ik wil artikelen in de Nederlandse kranten! Kijk naar Nintendo en Sega, die doen het hier hartstikke goed. De omzet van Nintendo in Amerika is groter dan de omzet dan de omzet van radio, TV en elektronika samen! Ik denk dat het goed zou zijn om een Nederlandse MSX spelcomputer te maken; de kranten zouden er dan positief over schrijven, omdat het een Nederlands produkt is. Ik denk aan een soort Nintendo.

John Rugers.

GAME MACHINE

HALL OF FAME

SOFTTOP 10

NO.	TITEL	MERK	SOUNDS		GRAPHICS	SPELKW.	SCORE1	SCORE2	WERKT OP:
1.	SORCERIAN	TAKERU	8.5	FP	7	9	67	67	MSX2
2.	RUNEMASTER III	COMPILE	8	F/P	8.5	8	65	63	MSX2
3.	FRAY	MICROCABIN	10	FPp	7.5	8	67	61	MSX2/R
4.	XAK II	MICROCABIN	9	FP	7.5	8	65	59	MSX2
5.	GORBY'S PIPELINE	COMPILE	8	F/P	8	7	60	58	MSX2
6.	RANDAR III	COMPILE	8	F	8	8	64	58	MSX2
7.	DUNBINE	FAMILY SOFT	6.5	F/P	9	6	55	53	MSX2
8.	SOLID SNAKE	KONAMI	8.5	S	8	8	65	53	MSX2
9.	SD-SNATCHER	KONAMI	8.5	S	8	8	65	53	MSX2
10.	XAK	MICROCABIN	9	FP	7.5	8	65	53	MSX2

HOUSETOP 5

NO.	HUIS	SCORE	TOPPER
1.	COMPILE	19	RUNEMASTER 3
2.	MICROCABIN	16	FRAY
3.	TAKERU	10	SORCERIAN
4.	KONAMI	5	SOLID SNAKE
5.	FAMILY SOFT	4	DUNBINE

SCORES

De score van een spel komt als volgt tot stand: 2xSounds+2xGraphics+4xSpelkwaliteit. Elke maand wordt er een punt van de score van een spel afgetrokken (score 1 is dus de oorspronkelijke score, score 2 de huidige). Bij de Housetop 5 is de score de som van de "plaats-score" van alle spellen van dat softwarehuis die in de softtop 10 staan. De plaatsscore van een spel: plaatsnummer van het spel met een minnetje ervoor (negatief dus)+11. Staat een spel bijvoorbeeld derde: -3+11=8. De afkortingen die gebruikt worden in de Softtop 10: F= FM-PAC, P=PSG, S=SCC en p=PCM.

LIDMAATSCHAP

Word een gelukkig Engine-lid!

Zo'n kans laat je toch niet schieten?!

Bij MSX-Engine houden we niet van geintjes; als je je aanmeldt als lid dan krijg je je blad ook in de bus, iedere twee maanden netjes op tijd. En dat blad staat elke twee maanden weer boordevol nieuws; interviews, previews en natuurlijk..... reviews! We brengen je het laatste nieuws het eerst en je zult geen ander adres vinden dat beter op de hoogte is van de MSX-situatie in Japan, want, wij vertalen de folders en magazines uit het verre oosten zelf, als het om het nieuwste nieuws gaat. Niks dus uit het roddelcircuit; wij brengen de feiten!

Daarnaast hebben we de Dragon-Disk (dubbelzijdig). Dit prachtige disk- magazine brengt je het nieuws uit Europa, dus demo's, spellen en pre-releases van dingen die nog gaan uitkomen. De Dragon-Disk wordt niet voor niets zo positief besproken in de diverse magazines!

Dus, word lid, voor het te laat is, want zo'n kans laat je toch niet voorbijgaan? Vertrouw je de zaak nog niet? Bestel een proefnummer, binnen twee maanden heb je het in huis.

6x MSX-ENGINE + DRAGON-DISK: HFL. 46.50
1x MSX-ENGINE + DRAGON-DISK: HFL. 7.75
6x DRAGON-DISK: HFL. 23.00
1x DRAGON-DISK: HFL. 3.85



MSX-ENGINE

Import · Export · Magazine · Diskmagazine ·
Software · Handleidingen · BBS

KATALOGUS

HARDWARE

TYPE	MERK	PRIJS
FS-PC1 COLOR-PRINTER	PANASONIC	Hfl. 1393,57
HBP-F1C COLOR-PRINTER	SONY	Hfl. 1104,30
FS-A1ST MSX-TURBO-R	PANASONIC	Hfl. 1985,33
HB-F1XV MSX-2+	SONY	Hfl. 1608,18
WAVY 70FD2 MSX-2+	SANYO	Hfl. 1985,33
WAVY 70FD MSX-2+	SANYO	Hfl. 1500,87
FS-A1WSX MSX-2+	PANASONIC	Hfl. 1608,18
HBI-V1 DIGI-CARTRIDGE	SONY	Hfl. 675,09
HALSCAN HANDSCANNER	HAL	Hfl. 567,78
JAPANESE MSX-DOS 2	ASCII	Hfl. 782,39
HD-INTERFACE	ASCII	Hfl. 679,38
MSX SERIAL 232	ASCII	Hfl. 452,26
DATAPAC	ASCII	Hfl. 293,08
MSX CARTR. 512K	ASCII	Hfl. 679,38
ADAPTOR	220V/110V	Hfl. 30,=

SOFTWARE

-ACTION GAMES-

NAAM	MERK	MEDIUM	PRIJS	COMPUTER
FAMICLE PARODIC II	BIT 2	2DD	Hfl. 163,71	MSX2
QUARTH	KONAMI	ROM	Hfl. 142,25	MSX2
FRAY	MICROCABIN	2DD	Hfl. 185,17	MSX2/MSXR
SEED OF DRAGON	RIVERHILL	2DD	Hfl. 206,63	MSXR
SPACE MANBOW	KONAMI	ROM	Hfl. 163,71	MSX2
PENNANT RACE II	KONAMI	ROM	Hfl. 152,98	MSX2
ALESTE II	COMPILE	2DD	Hfl. 163,71	MSX2
PRO BASEBALL	NAMCO	ROM	Hfl. 185,17	MSX2
FIREHAWK	GAME ARTS	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
HYDEFOS	HERZ	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
UNDEADLINE	T&E SOFT	2DD	Hfl. 163,71	MSX2
FANTASM SOLDIER II	TELENET	2DD	Hfl. 206,63	MSX2
PLAYBALL III	SONY	2DD	Hfl. 163,71	MSX2
NEMESIS III	KONAMI	ROM	Hfl. 142,25	MSX2
CONTRA	KONAMI	ROM	Hfl. 142,25	MSX2
R-TYPE	IREM	ROM	Hfl. 174,44	MSX2
PENGUIN WARS II	ASCII	ROM	Hfl. 163,71	MSX2
PACMANIA	NAMCO	ROM/2DD	Hfl. 163,71	MSX2
HOMERUN CONTEST	NAMCO	2DD	Hfl. 86,45	MSX2
PSYCHO WORLD	HERZ	2DD	Hfl. 163,71	MSX2
FANTASY ZONE II	PONY	ROM	Hfl. 163,71	MSX2
MALAYA'S TREASURE	PONY	ROM	Hfl. 142,25	MSX2
XEVIOUS	NAMCO	ROM	Hfl. 163,71	MSX2
MON MON MONSTER	HOT B	ROM	Hfl. 163,71	MSX2
CHINESE HERMIT	GAMU	2DD	Hfl. 163,71	MSX2
BISHOJO CONTROLL	HARD	2DD	Hfl. 163,71	MSX2
TWINKLE STAR	TAKERU	2DD	Hfl. 60,70	MSX2
SUPER ZEALOGUE	TAKERU	2DD	Hfl. 60,70	MSX2

-ROLE PLAYING GAMES-

SORCERIAN	TAKERU	2DD	Hfl. 206,63	MSX2
SORCERIAN	TAKERU	2DD	Hfl. 163,71	MSX2
RUNEMASTER I	COMPILE	2DD	Hfl. 101,04	MSX2
RUNEMASTER II	COMPILE	2DD	Hfl. 163,71	MSX2
DRAGONSLAYER 6	FALCOM	2DD	Hfl. 204,49	MSX2
CRIMSON III	XTALSOFT	2DD	Hfl. 204,49	MSX2
CRIMSON II	XTALSOFT	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
XAK	MICROCABIN	2DD	Hfl. 206,63	MSX2
XAK II	MICROCABIN	2DD	Hfl. 206,63	MSX2
FINAL FANTASY	MICROCABIN	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
RANDAR III	COMPILE	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
RUNE WORTH	T&E SOFT	2DD	Hfl. 206,63	MSX2
BURAI	RIVERHILL	2DD	Hfl. 206,63	MSX2
WANDERERS FR. YS'	FALCOM	2DD	Hfl. 204,49	MSX2
CHAOS ANGELS	ASCII	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
SD-SNATCHER	KONAMI	2DD	Hfl. 228,09	MSX2
MIGHT&MAGIC BOOK II	STARCRAFT	2DD	Hfl. 228,09	MSX2
LOGUE ALLIENCE	STARCRAFT	2DD	Hfl. 228,09	MSX2
PHANTASY III	BOTHEC	2DD	Hfl. 228,09	MSX2
SYLVIANA	PACK IN VID	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
WIZARDRY	ASCII	ROM	Hfl. 310,25	MSX2
WIZARDRY II	ASCII	2DD	Hfl. 228,09	MSX2
ARCUS II	WOLF TEAM	2DD	Hfl. 206,63	MSX2
RENAM	HERZ	2DD	Hfl. 206,63	MSX2
GOLVELLIUS	COMPILE	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
XZR II	TELENET	2DD	Hfl. 206,63	MSX2
SHINKUGYOKUDEN	TECHNO SOFT	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
RODOS ISLAND WARS	HUMMINGBIRD	2DD	Hfl. 228,09	MSX2
SHRYO SENSEN II	VICTOR	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
NAVITUNEL DRAGON	KOGADO	2DD	Hfl. 206,63	MSX2
ULTIMA I	PONY	2DD	Hfl. 163,71	MSX2
ULTIMA II	PONY	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
ULTIMA III	PONY	2DD	Hfl. 206,63	MSX2
GOLF STREAM	XAIN SOFT	2DD	Hfl. 206,63	MSX2
TRITORN II	XAIN SOFT	2DD	Hfl. 228,09	MSX2
DIOS	XAIN SOFT	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
BREAKER	JUST	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
DEVIL HUNTER	TAKERU	2DD	Hfl. 60,70	MSX

-ADVENTURE GAMES-

MISTY VOL. 3-6	DATA WEST	2DD	Hfl. 125,08	MSX2
DC CONNECTION 3	RIVERHILL	2DD	Hfl. 206,63	MSX2/2+
WHAT'S MICHAEL	MICROCABIN	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
ORANGE ROAD	MICROCABIN	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
DOME	SACOM	2DD	Hfl. 228,09	MSX2

-APPLICATION SOFTWARE-

MIDI-SAURUS	BIT2	ROM/2DD	Hfl. 460,48	MSX2
SAURUS LUNCH	BIT2	2DD	Hfl. 99,33	MSX2
MSX-VIEW	ASCII	ROM/2DD	Hfl. 228,09	MSXR
MSX-VIEW CALC.	ASCII	ROM/2DD	Hfl. 353,17	MSXR
SYNTHSAURUS 2.0	BIT2	2DD	Hfl. 185,17	MSX2
DD GRAPH	T&E SOFT	2DD	Hfl. 228,09	MSX2
DANTE	TAKERU	2DD	Hfl. 114,35	MSX2
LAB LETTER	HAL	2DD	Hfl. 86,45	MSX2
MSX-DOS2 TOOLS	ASCII	1DD	Hfl. 353,17	MSX2
MSX-S BUG2	ASCII	1DD	Hfl. 460,48	MSX2
MSX-C VER. 1.2	ASCII	1DD	Hfl. 460,48	MSX2
MSX-TERM	ASCII	1DD	Hfl. 310,25	MSX2

-DISKMAGAZINES-

DISCSTATION 20	COMPILE	2DD	Hfl. 91,73	MSX2
DISCSTATION 21	COMPILE	2DD	Hfl. 69,41	MSX2
DISCSTATION 22	COMPILE	2DD	Hfl. 91,73	MSX2
DISCSTATION 23	COMPILE	2DD	Hfl. 69,41	MSX2
DISCSTATION 24	COMPILE	2DD	Hfl. 69,41	MSX2
DISCSTATION 25	COMPILE	2DD	Hfl. 69,41	MSX2
DISCSTATION 26	COMPILE	2DD	Hfl. 69,41	MSX2

-PUZZLE GAMES-

COLUMNS	TELENET	2DD	Hfl. 163,71	MSX2
GORBY'S PIPELINE	COMPILE	2DD	Hfl.	MSX2
TETRIS	BPS	ROM/2DD	Hfl. 163,71	MSX2
IGUSTA	TAKERU	2DD	Hfl. 60,70	MSX2
BLOCK IN	TAKERU	2DD	Hfl. 60,70	MSX2

-MSX ENGINE PRODUKTEN-

STUDIO FM	MSX-ENGINE	2DD	Hfl. 39,95	MSX2

Levertijd variërend van twee dagen tot drie weken. Bestellingen uitsluitend onder rembours (achteraf betalen), tenzij anders overeengekomen met MSX-Engine. Prijzen zijn exklusief Hfl. 10,= rembours en inklusief BTW. Op Hardware-produkten geeft MSX-Engine een jaar garantie. Bestelling geschiedt telefonisch of schriftelijk.

MSX-ENGINE · Wildenburgstraat 74 · 3833 HH Leusden · Nederland · 033-951859 (ma-vr 19.00-21.00) · KVK 618001 · ABN 558188389 (L. van Kooten) · Postbank 6144001 (MSX-ENGINE)


brother
A long time ago,
so long ago that memories
did not exist.
Love was
not wide spread among the people
and it was magic or might that ruled the lands.
There were men
that set out on precarious adventures
in order to test their strength and courage.
People called these men
……Sorcerian.
……ソーサリアン、と。
SORCERIAN
Xak™
©1989 MICRO CABIN